

<div>Поле Антимэгии</div> <div>Заклинение 8</div> <div><div>Редкий</div><div>Преграждение</div></div> <div><p>Источник Основная книга правил Традиции мистическая, сакральная, оккультная</p><p>Сотворение ◆◆◆ реагент, Ж, С</p><p>Область 10-фт.ая эманация, которая действует и на вас.</p><p>Длительность поддерживаемое до 1 минуты</p></div> <div><p>Вы вытесняете всю магию из области, не давая заклинаниям и прочей магии работать. Заклинания не могут проникнуть в область, магические предметы перестают работать внутри, а все находящиеся в области не могут использовать заклинания или магические способности. Заклинания (например, рассеивание магии) не могут повлиять на поле, если их круг не выше. Покинув пределы поля, магические эффекты моментально возобновляются. Так, луч,</p></div> <div>pf2.ru</div>	<div>Совместное Сновидение</div> <div>Заклинение 8</div> <div><div>Иллюзия</div><div>Ментальный</div><div>Сон</div></div> <div><p>Источник Основная книга правил Традиции мистическая, оккультная</p><p>Сотворение 10 минут (Ж, С)</p><p>Дистанция планета; Цели 12 или менее существ, которых вы встречали лично и знаете по имени</p><p>Длительность 1 час</p></div> <div><p>При Сотворении заклинания каждая цель (вы в том числе) может выбрать немедленно погрузиться в сон. Если существо не желает засыпать, действие заклинания на него прекращается. Заснувшие попадают в совместное сновидение, где могут общаться друг с другом, как будто находятся в одной комнате. Каждое из существ покидает сновидение, когда просыпается, и заклинание прекращается, когда проснутся все его цели.</p></div> <div>pf2.ru</div>	<div>Радужная Стена</div> <div>Заклинение 8</div> <div><div>Преграждение</div><div>Свет</div></div> <div><p>Источник Основная книга правил Традиции мистическая, оккультная</p><p>Сотворение ◆◆◆ реагент, Ж, С</p><p>Дистанция 120 фт.</p><p>Длительность 1 час</p></div> <div><p>Вы создаёте непрозрачную стену, мерцающую и переливающуюся всеми цветами радуги. Стена абсолютно прямая и вертикальная, 60 футов в длину и 30 футов в высоту. Стену можно создать только в непрерывном свободном пространстве, её края не должны проходить через объекты или существ, в противном случае заклинание тратится впустую. Вы сами можете проходить через стену, игнорируя её эффекты. Стена испускает яркий свет на 20 футов с каждой стороны (и тусклый свет ещё на 20 футов). Все существа, кроме вас, оказывающиеся в освещённой стеной области, проходят испытание Воли. При успехе они получают растерянность на 1 раунд, при провале — слепоту на 1 раунд, при критическом провале — слепоту на 1 минуту. После этого существо временно невосприимчиво к ослепляющему эффекту</p></div> <div>pf2.ru</div>	<div>Блистающий Узор</div> <div>Заклинение 8</div> <div><div>Иллюзия</div><div>Устранение</div><div>Зрение</div></div> <div><p>Источник Основная книга правил Традиции мистическая, оккультная</p><p>Сотворение ◆◆ реагент, Ж</p><p>Дистанция 120 фт.; Область 20-фт. взрыв</p><p>Испытание Воли; Длительность поддерживаемое до 1 минуты</p></div> <div><p>В воздухе появляется сложный каскад переливающихся всеми цветами огней. Существа получают растерянность, пока находятся в области узора или в пределах 20 футов от него. Существо проходит испытание Воли, если оказывается в области узора, когда вы сотворяете его, перемещается в область узора или завершает в ней свой ход, а также если использует Поиск или Взаимодействие применительно к узору. Если на существо действует эффект узора, оно не проходит новых</p></div> <div>pf2.ru</div>
<div>pf2.ru</div>	<div>pf2.ru</div>	<div>pf2.ru</div>	<div>pf2.ru</div>

<div> Песнь Духа Закливание 8 </div> <div> СилаНекромантия </div> <div> <p> Источник Основная книга правил Традиции оккультная Сотворение ♦♦ Ж, С Область 60-фт. конус Испытание Обычное Стойкости </p> <p> Ваша потусторонняя песнь сплетает эфирную энергию в колебания, воздействующие на дух всех существ в области, нанося им 18d6 урона силой. Из-за того, что песнь духа влияет непосредственно на дух существа, она может наносить урон цели, даже если та проецирует своё сознание (например, заклинанием проекция образа) или вселилась в другое существо, оставив собственное тело в другом месте. Резонирующие волны духовной энергии проникают в сплошные преграды, нанося урон бестелесным существам, прячущимся внутри таких объектов, но не проходят </p> </div> <div>pf2.ru</div>	<div> Духовная Эпидемия Закливание 8 </div> <div> ПроклятиеНекромантия </div> <div> <p> Источник Основная книга правил Традиции сакральная, оккультная Сотворение ♦♦ Ж, С Дистанция 120 фт.; Цели 1 существо Испытание Воли; Длительность варьируется </p> <p> Вы проклинаете цель, истощая её дух и оставляя на нём заразное пятно. Цель проходит испытание Воли. Любое существо, сотворившее на поражённую цель оккультное или сакральное заклинание, само становится целью духовной эпидемии и должно пройти испытание Воли. Проклятие продолжает распространяться описанным выше образом. Критический успех цель избегает эффекта. Успех цель получает ошеломление 2 и слабость 2 на 1 раунд. </p> </div> <div>pf2.ru</div>	<div> Песнь Вечной Скорби Закливание 8 </div> <div> СлухКонцентрацияПроклятиеЭмоции УжасМанипуляцияМентальный </div> <div> <p> Источник Основная книга игрока Традиции сакральная, оккультная Сотворение ♦♦ Дистанция 120 фт.; Цели 1 существо Защита Воля; Длительность варьируется </p> <p> Вы создаёте мелодию чистейшей скорби, в которой звеняще звучит неотвратимая потеря всего, что ценно вашей цели, — и слышна она только для неё. Цель получает 10d6 ментального урона в зависимости от успешности испытания Воли. Существо, проклятое этим заклинанием, не может получить преимущества от ситуативных бонусов или бонусов состояния в течение длительности. Критический успех цель избегает эффекта. </p> </div> <div>pf2.ru</div>	<div> Исчезновение Закливание 8 </div> <div> ИллюзияМанипуляцияНезаметное </div> <div> <p> Источник Основная книга игрока Традиции мистическая, оккультная Сотворение ♦♦ Дистанция касание; Цели 1 существо Длительность 10 минут </p> <p> Вы скрываете существо от восприятия окружающих. Цель становится необнаруженной не только для зрения, но и для остальных способов восприятия, что позволяет ей считаться невидимой вне зависимости от того, какими точными и вспомогательными способами восприятия обладает наблюдающий. Цель по-прежнему можно найти при помощи Поиска, следам в пыли, внезапной тишине среди множества звуков или иным способом обнаружить присутствие необнаружимого иными средствами существа. </p> </div> <div>pf2.ru</div>
<div>pf2.ru</div> <div> Повышенное (+1) урон увеличивается на 2d6. </div> <div> Песня духа не наносит урона существам, получающим урон от заклинания. Существа, в которых вселились, не существуют в соседних комнатах. Насквозь, поэтому не наносят урона </div>	<div>pf2.ru</div> <div> Повал цель получает ошеломление 2 и слабость 2 на 1 минуту и ошеломление 2 и слабость 3 на 1 минуту и ошеломление 2 и слабость 2 на 1 минуту. </div> <div> Критический провал цель получает ошеломление 3 и слабость 3 на 1 минуту и ошеломление 2 и слабость 2 на 1 минуту. </div> <div> Критический провал цель получает ошеломление 1 и слабость 1 на 1 минуту. </div> <div> Повал цель получает ошеломление 2 и слабость 2 на 1 минуту и ошеломление 2 и слабость 2 на 1 минуту. </div>	<div>pf2.ru</div> <div> Успех цель получает половину урона, испытывает провал и проклятие на 1 раунд. Повал цель получает полный урон, испытывает проклятие на 1 неделю. Критический провал цель получает двойной урон, испытывает проклятие с неограниченной длительностью. Проклятие длится, союзники цели также попадают под его эффект, пока находятся </div>	<div>pf2.ru</div>

СОКРЫТИЕ РАЗУМА

ЗАКЛИНАНИЕ 8

Необычный Концентрация Манипуляция

Источник Основная книга игрока
Традиции мистическая, оккультная
Сотворение ♦♦

Дистанция 30 фт.; Цели 1 существо
Длительность до следующей вашей ежедневной подготовки

Могущественные обереги скрывают существо от магии, которая следит за ним или влияет на разум. Цель — получает бонус состояния +4 к испытаниям против ментальных эффектов. Это заклинание пытается нейтрализовать любые эффекты с дескрипторами «обнаружение», «разоблачение» или «тайновидение», причём как если бы круг сокрытия разума был на 1 выше. При успехе эффект действует как обычно, но не обнаруживает ничего о цели и её имуществе. Например, обнаружение магии обнаружит всю прочую магию в

pf2.ru

Выявление

ЗАКЛИНАНИЕ 8

МЕСТОПОЛОЖЕНИЯ

НЕОБЫЧНЫЙ КОНЦЕНТРАЦИЯ ОБНАРУЖЕНИЕ

Манипуляция

Источник Основная книга игрока
Традиции мистическая, сакральная, оккультная

Сотворение 10 минут

Дистанция неограниченная; Цели 1
существо или объект

Вы узнаете название точного местоположения цели: план бытия, страну, район и дом. Выбрать целью можно только существо, которое вы видели лично или ценной вещью либо частицей тела которого располагаете (вроде локона волос). При выборе целью объекта требуется, чтобы вы когда-то касались его или располагали его фрагментом. Заклинание автоматическим преодолевает защиту от эффектов обнаружения с кругом

pf2.ru

Головоломка

ЗАКЛИНАНИЕ 8

Концентрация Межпространственный

Манипуляция	Телепортация
-------------	--------------

Источник Основная книга игрока
Традиции мистическая, оккультная
Сотворение ➡➡

Дистанция 30 фт.; Цели 1 существо
Длительность поддерживаемое

Вы отправляете существо в загадочную межпространственную комнату-головоломку и оставляете его там. Один раз за каждый ход цель может потратить 1 действие, чтобы совершить проверку Внимания, Воровства или Окультизма против вашей СЛ заклинаний и разгадать головоломку. Эффекты телепортации не в состоянии помочь существу освободиться, если неспособны переместить его с одного плана на другой, как межпланарная телепортация. Когда заклинание прекращается, цель возвращается в

pf2.ru

БЕЗУДЕРЖНАЯ ПЛЯСКА

ЗАКЛИНАНИЕ 8

КОНЦЕНТРАЦИЯ УСТРАНЕНИЕ МАНИПУЛЯЦИЯ

МЕНТАЛЬНЫЙ

Источник Основная книга игрока
Традиции мистическая, оккультная
Сотворение ➡➡

Дистанция касание; **Цели** 1 существо
Защита Воля; **Длительность**
варьируется

Существо испытывает непреодолимое желание танцевать. Пока длится заклинание, цель становится застигнутой врасплох и не может совершать ответных действий. Кроме этого, она может использовать действия с дескриптором «движение» только для того, чтобы танцевать (совершая Перемещение, чтобы переместиться на расстояние вплоть до половины своей скорости).

Критический успех цель избегает эффекта.

Успех длительность заклипания – 3

- pf2.ru

области, кроме той, что на цели.

ниже своего, даже если по обычным правилам та могла бы его блокировать.

пропранство, где была в момент изгнания, или в ближайшее свободное пропранство, если это место занято. **Критический успех** цель освобождается, разгадав головоломку. **Успех** цель на верном пути к разгадке. Если она уже была на верном пути, она освобождается, разгадав головоломку. **Повар** цель не приближается к разгадке. **Критический повар** цель не приближается к разгадке и если уже была на верном пути, то сбивается с него.

действия, чтобы танцевать.

Неусыпное наблюдение

Закливание 8

Концентрация Манипуляция Тайновидение

Источник Основная книга игрока
Традиции мистическая, оккультная

Сотворение ♦♦

Дистанция 100 фт.; **Область** 20-фт. взрыв;

Цели 1 существо или объект, за которым следят, и 5 или менее других согласных существ.

Длительность варьируется

Это заклинание тайновидения даёт идеальное зрение, позволяя нескольким согласным существам точно отслеживать перемещение или местоположение одного существа или объекта. Выберите одно существо или объект в области, за которым хотите следить; оно становится сенсором для заклинания. Вы также выбираете пять или менее согласных существ в области: они видят это существо или объект как призрачную фигуру, когда те вне их линии видимости. Они идеально воспринимают это существо или объект,

pf2.ru

pf2.ru

что позволяет им игнорировать невидимость или полную видимость, но физические преграды по-прежнему дают тем укрытие. Следящие могут видеть это существо или объект через любые преграды, кроме свинца или проточной воды, которые блокируют зрение. Дистанция при этом неважна, но существо или объект могут удалиться так сильно, что станут слишком малы для восприятия. Следящие не видят окружения цели, но видят снаряжение, которое существо носит или держит, и замечают, если оно что-либо с собой. Если цель согласна на слежку, длительность составляет 1 час. Если же цель не согласна, чтобы за ней следили, она проходит испытание Воли. **Критический успех** существо или объект избегают эффекта. **Успех** заклинание действует, как описано выше, но длительность составляет 1 минуту. **Провал** заклинание действует, как описано выше, но длительность составляет 1 час.